

25
ИГРОВОК

ВОЛШЕБНАЯ

30
МИНУТ



ЦЕЛЬ ИГРЫ

БЫСТРЕЕ ДРУГИХ УЧАСТНИКОВ ДОЙТИ ДО ФИНИША

ВЫ ПОПАЛИ В ВОЛШЕБНУЮ СТРАНУ ЗНАНИЙ!

НАЛЕВО пойдёшь – попадёшь в таинственное подземелье, полное несметных богатств, которые охраняет огнедышащий Дракон, а правит в нём могущественный Чародей. Дорога к сокровищам будет непроста, но преодолеть заколдованный путь поможет смекалка, острый ум и везение!

НАПРАВО пойдёшь – попадёшь в затерянный мир среди тропических лесов. Яркие краски диких животных, водопады с кристально чистой водой горных рек и сами горы, окутанные растениями всех оттенков зелёного, как прекрасны, так и пугающие. На пути, полном ловушек и загадок, можно заработать немало «5», но главная награда впереди!

В ИГРЕ «ВОЛШЕБНАЯ БРОДИЛКА В СТРАНЕ ЗНАНИЙ» ИГРОКАМ ПРЕДСТОИТ ПРОЙТИ УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ, ПОЛНЫЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ И НОВЫХ ОТКРЫТИЙ ПУТЬ. ВЫБИРАЙТЕ КАРТУ, БРОСАЙТЕ КУБИКИ, ОТВЕЧАЙТЕ НА ВОПРОСЫ, ЗАРАБАТЫВАЙТЕ «5», И НАГРАДА НЕ ЗАСТАВИТ СЕБЯ ЖДАТЬ!

КОМПОНЕНТЫ



ВИДЕОПРАВИЛА

- ★ 2 поля
- ★ 5 фишек игроков
- ★ 110 карт вопросов
- ★ 20 карт выбора (по 4 карты для 5 игроков)
- ★ 32 жетона «5»
- ★ Кубик
- ★ Правила

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ВЫБЕРИТЕ одно из двух полей, которое вам больше нравится, и **ПОЛОЖИТЕ** его в центр стола.

Далее каждый игрок берёт себе фишку и карты выбора одного из пяти персонажей. Первым выбирает героя самый младший игрок.

Все фишки выставляются на стартовую клетку игрового поля.

Колоду карт вопросов **ПЕРЕМЕШАЙТЕ** и **ВЫЛОЖИТЕ** рядом с полем **ВОПРОСАМИ ВВЕРХ**.

Положите перед игроками **кубик**.

Если играете на поле «Затерянный мир», выложите жетоны «5».



КАРТА «ЗАТЕРЯННЫЙ МИР»

(играется с жетонами «5»)

ЧТО ЖДЁТ ТЕБЯ ВПЕРЕДИ...
СКОРЕЕ БРОСАЙ КУБИК И УЗНАЕШЬ!

После подготовки к игре участники, начиная с самого младшего, по очереди бросают кубик.

Выпавшее на кубике число показывает, на сколько ячеек должен передвинуть свою фишку игрок. В конце своего хода передайте кубик игроку слева.

ЕСЛИ ТЫ ПОПАЛ НА:

1



Везунчик, возьми себе **1 ЖЕТОН «5»**.

2



Ты попал в **ЛОВУШКУ**, чтобы выбраться из неё заплати **1 жетон «5»**. Если ты ещё не накопил жетонов, сделай **1 шаг назад**.

3



А эта **ЛОВУШКА** покрупнее, придётся расстаться с **2 жетонами «5»**, а если жетонов нет – отступи на **2 ячейки назад**.

4



Перед **ВРАТАМИ** **НЕОБХОДИМО** остановиться, даже если твой ход не завершён.

Стражники требуют плату за проход – **3 жетона «5»**, и ты сможешь окончить свой ход.

Если у игрока нет жетонов, он должен **остановиться** на ячейке перед воротами, не выполняя свойства этой ячейки.

В следующий ход придётся делать на **1 шаг меньше**, ведь тебе пришлось перелезть через врата, обманув стражников, а это отнимает силы.

В СЛУЧАЕ, КОГДА ИГРОКУ ПРИХОДИТСЯ ОТСТУПАТЬ ИЗ-ЗА ЛОВУШЕК ИЛИ ВРАТ, СВОЙСТВО КЛЕТКИ, НА КОТОРУЮ ОТСТУПАЕТ, НЕ ДЕЙСТВУЕТ (Т. Е. ИГРОК НЕ ПОЛУЧАЕТ ЖЕТОН, НЕ ОТВЕЧАЕТ НА ВОПРОС И Т. Д. НА СООТВЕТСТВУЮЩИХ ЯЧЕЙКАХ)



5



Попадая на эту ячейку, ничего не происходит.

6



Мудрая обезьяна щедро наградит вас, если вы сможете ответить на её ВОПРОС!

Когда один из игроков попадает на такую ячейку, он читает вопрос на верхней карте колоды вопросов.

ОТВЕЧАТЬ ДОЛЖНЫ ВСЕ ИГРОКИ

Каждый участник выбирает, какой ответ, на его взгляд, верный, и взакрытую выкладывает свою карту выбора соответствующего цвета. Когда все игроки сделали свой выбор, карту вопроса переворачивают. Затем открывают карты игроков. Те, кто ответили **верно**, получают по **1 ЖЕТОНУ «5»**

Если играете вдвоём, при правильном ответе получите по **2 ЖЕТОНА**.

Когда все игроки сделали по одному ходу, начинается новый раунд. Снова каждый бросает кубик по очереди, перемещает свою фишку и выполняет свойство ячейки.

В НАЧАЛЕ своего хода можете потратить **1 ЖЕТОН «5»**, чтобы **ПЕРЕДВИНУТЬ** свою фишку на **1 ячейку вперед** (свойство ячейки не выполняется).

ИГРА ЗАКАНЧИВАЕТСЯ

Когда один или несколько игроков дойдут до **ФИНИША** в рамках одного раунда.

Если на финиш пришел один игрок, он объявляется победителем! Если несколько человек, побеждает тот, у кого больше жетонов «5». Если и здесь счет равен, игроки делят победу.



КАРТА «ТАИСТВЕННОЕ ПОДЗЕМЕЛЬЕ»

(играется без жетонов «5»)

БУДЬ ОСТОРОЖЕН И ВНИМАТЕЛЕН НА ТРОПЕ,
ЗАКОЛДОВАННОЙ ГРОЗНЫМ ЧАРОДЕЕМ!

Начинает игру самый старший участник. Он зачитывает вопрос на верхней карте колоды заданий.

После чего все игроки **молча** выбирают тот вариант ответа, который считают правильным, и выкладывают свою карту выбора, совпадающую по цвету со своим ответом.

Когда все игроки выложили карты выбора, активный игрок переворачивает карту вопроса и кладёт рядом с колодой, чтобы показать правильный ответ.

Все игроки открывают свои ответы и двигают фишки на поле. Перемещение зависит от **правильности ответа** и **клетки**, на которой стоит фишка.

Далее ход переходит к игроку слева, он становится активным и зачитывает следующий вопрос. Так происходит до тех пор, пока один из игроков не доходит до клетки **ФИНИША**. Он объявляется **победителем!** Если несколько игроков пришли к финишу одновременно, **все победили**.

ЕСЛИ ТЫ СТОИШЬ НА:

Неправильный
ответ

СТОЙ
НА МЕСТЕ



Правильный
ответ

+1 КЛЕТКА
ВПЕРЕД

-1 КЛЕТКА
НАЗАД



1-2: +1

3-4: +2

5-6: +3



-1 КЛЕТКА
НАЗАД



+3 КЛЕТКИ
ВПЕРЕД



1-2: -2

3-4: -1

5-6: 0



+1 КЛЕТКА
ВПЕРЕД

При **ПРАВИЛЬНОМ** ответе на клетке с кристаллом и **НЕПРАВИЛЬНОМ** ответе на клетке с костями нужно бросить кубик и в зависимости от выпавшего значения передвинуть свою фишку.

НА КАКОЙ КЛЕТКЕ МОЖНО РИСКНУТЬ, А ГДЕ
СТОИТ ПОДУМАТЬ ПОЛУЧШЕ – РЕШАТЬ ТЕБЕ!

АВТОР ИГРЫ



**ЮРИЙ
ГУРИН**
Педагог с
30-летним стажем,
автор множества
детских книг
и настольных игр.

ИЛЛЮСТРАТОР



ДИЗАЙНЕР

**ВИКТОРИЯ
ЦЫМАН**
Кайфу от
любимой работы
и радуюсь жизни
как ребёнок.

behance.net/TsymanViktoria

РАЗРАБОТЧИК



СТУДИЯ
TEMA BREW

Варим игры
из лучших
ингредиентов.
Больше игр на
temabrew.ru

ИЗДАТЕЛЬСТВО



СВЕЖИЙ
ВЕТЕР

Несём свежие
перемены в
серые будни.
ndplay.ru